

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan unsur yang amat penting pada suatu proses belajar mengajar. Pemilihan jenis media pembelajaran yang sesuai akan menambah minat siswa terhadap mapel yang diajarkan. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memotivasi, mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru atau pendidik. Pemilihan media yang tepat perlu dipertimbangkan dari berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berfikir, psikologis dan kondisi sosial siswa. Penggunaan media yang tidak sesuai dengan kondisi siswa akan menyebabkan tidak bisa berfungsinya media secara optimal.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam

mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

Kurangnya motivasi siswa untuk belajar sejarah para nabi dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam mengajar. Selain itu, kurangnya media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor yang membuat rendahnya motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi siswa dalam belajar sejarah para nabi serta rendahnya minat siswa untuk membaca kembali pelajaran yang telah dipelajari juga berdampak terhadap hasil belajarnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di MIN 3 Klaten, motivasi yang ditunjukkan siswa pada waktu pembelajaran sejarah para nabi yang tidak pada tempatnya yaitu siswa lebih suka ribut, berbicara dengan temannya daripada mendengarkan guru, bahkan ada siswa yang tidur pada waktu guru menerangkan sehingga kondisi pembelajaran di kelas kurang kondusif.

Dalam menyampaikan pelajaran sejarah para nabi diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran sejarah para nabi ini berupa multimedia. Multimedia ini berguna sebagai pengantar atau perantara pesan-guru kepada penerima pesan yaitu siswa. Media pembelajaran atau multimedia pembelajaran ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta motivasi belajar siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Multimedia pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan interaksi belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif tentang sejarah para nabi untuk siswa MIN 3 Klaten”.

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam penelitian ini mempunyai arah yang jelas, maka ruang lingkup permasalahan perlu dibatasi. Batasan pada penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Materi yang dibahas hanya mata pelajaran akidah dan akhlaq tentang nabi yang masuk dalam ulul ‘azmi.
2. Aplikasi media pembelajaran ini hanya digunakan pada desktop (Personal Komputer dan Laptop).
3. Penelitian hanya difokuskan pada siswa kelas IV di MIN 3 Klaten.
4. Hasil implementasi Media Pembelajaran digunakan sebagai media belajar siswa MIN 3 Klaten dan akan menjadi kewenangan Lembaga yang bersangkutan dalam penggunaannya

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan program strata 1 (S1) pada Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MIN 3 Klaten.
3. Mengetahui sejauh mana multimedia dapat berperan didunia teknologi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa.
2. Sebagai bahan informasi bagi guru-guru MIN dan Lembaga terkait dengan pengembangan pembelajaran sebagai usaha dalam memperbaiki kualitas pembelajaran.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa MIN 3 Klaten.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu dalam penelitian ini digunakan tahap-tahap penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Teknik penelitian dan pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap objek yang diteliti untuk mengetahui gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan dengan narasumber yang bersangkutan untuk memperoleh data yang konkrit sebagai bahan analisa dan penelitian.

1.6.2 Metode Kepustakaan

Teknik pengumpulan data secara teoritis untuk mendukung data yang diperoleh langsung dari tempat pelaksanaan penelitian, buku-buku referensi dan sumber lainnya serta dari internet.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini membuat rancangan yang meliputi perancangan konsep atau ide cerita, membuat serta mempelajari naskah, perancangan isi, dan perancangan grafik.

1.6.4 Metode Implementasi Sistem

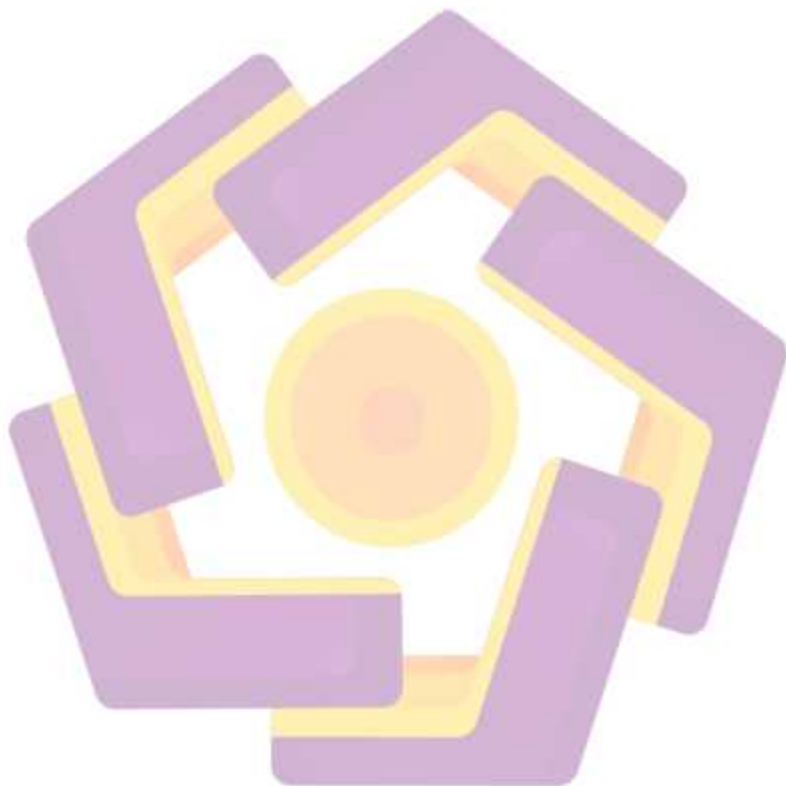
Tahap ini dimulai setelah media pembelajaran ini selesai dibuat dan akan diimplementasikan pada jam kegiatan belajar mengajar di MIN 3 Klaten.

1.6.5 Metode Pengujian Sistem

Uji coba system dilakukan untuk memeriksa fungsi fungsi dan kerusakan pada komponen program aplikasi yang berjalan. Tujuan utama pengujian system adalah untuk memastikan bahwa komponen- komponen dari sistem telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

1.6.6 Metode Pemeliharaan

Karena sistem informasi memiliki kemampuan untuk *crash*, rusak, dan sebagainya, maka sistem perlu dipelihara. Pemeliharaan sistem digunakan selama beberapa waktu.



1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini terdiri dari 5 bab yang diuraikan dan disusun agar penyajian skripsi ini dapat mempermudah pemahaman terhadap isi. Susunan sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini menguraikan tentang teori atau istilah yang digunakan dalam penulisan skripsi, mencakup tentang tujuan pustaka, penjelasan beberapa teori multimedia, media interaktif, metode analisi, dan metode pengembangan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan tentang gambaran umum analisis dan perancangan aplikasi, yang meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan system, dan perancangan aplikasi media pembelajaran.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil implementasi dari perancangan aplikasi secara keseluruhan dan pengujian aplikasi yang telah dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut dapat menyelesaikan permasalahan sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bagian akhir yaitu menjelaskan tentang kesimpulan yang didapat dalam penelitian ini, dan saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya dimasa yang akan datang

